DONJONS & DRAGONS®

JEU D'AVENTURES FANTASTIQUES

Feuilles de Personnage

Vous avez du mal à tenir le décompte des points de vie de votre nain ? Vous vérifiez constamment dans les règles quels sont les pourcentages de capacités de votre voleur ? Votre magicien n'a pas pu passer de niveau car vous avez égaré le morceau de papier sur lequel vous aviez noté tous les trésors qu'il avait trouvés ? Alors jetez un œil à ce supplément. Toutes les informations importantes ont enfin été réunies sur une seule et même feuille.

Ces feuilles de personnage regroupent toutes les informations utiles les plus fréquemment consultées par un joueur lorsqu'il part à l'aventure avec son personnage (scores de caractéristiques, classe d'armure, points de vie, armes, sorts, trésors, équipement, objets magiques, jets de protection, capacités spéciales, et même une table de combat). Vous pourrez également y noter tout ce dont vous souhaitez conserver la trace. TSR cherche à toujours plus vous satisfaire. Aussi pensez bien à regarder les autres aides de jeu proposées par TSR, the Game Wizards.



TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

9037

Imprimé aux U.S.A.

Lors d'une partie de DONJONS & DRAGONS, vous découvrirez qu'il peut être intéressant – voire essentiel – de tenir à jour une multitude d'informations. Si ce n'est pas fait correctement, cela peut alors engendrer erreurs et perte de temps. Explorer un donjon s'avérera beaucoup plus facile si les informations essentielles de votre personnage sont soigneusement organisées. Ces feuilles de personnage sont conçues de sorte que toutes les informations importantes soient aisément accessibles et repérables en un coup d'œil.

Certaines caractéristiques de votre personnage, telles que son nom et son alignement, sont peu susceptibles de changer et peuvent donc être inscrites au stylo. La plupart des autres informations peuvent subir des modifications durant le déroulement d'une aventure et devront donc être écrites au crayon de papier.

Nom du Joueur : il s'agit de votre propre nom, pas de celui de votre personnage.

Maître de Donjon : le nom du MD qui était présent au moment de la création de votre personnage.

Nom du Personnage : vous pouvez donner à votre personnage le nom que vous souhaitez.

Alignement : vous indiquez si votre personnage est loyal, neutre ou chaotique.

Classe : votre personnage peut être guerrier, magicien, voleur, clerc, nain, elfe ou tinigens.

Niveau : il s'agit du niveau d'expérience de votre personnage.

Classe d'Armure : ce nombre indique le degré de difficulté pour un adversaire de toucher votre personnage.

Points de Vie : ce nombre indique la quantité de points de dégâts qu'un personnage peut encaisser.

Profil ou Symbole du Personnage : le joueur peut, à l'intérieur de ce cadre, faire un dessin représentant son personnage tel qu'il se l'imagine. S'il préfère, il peut également chercher une illustration dans un magazine pour la découper et la coller à cet emplacement, ou alors simplement dessiner un symbole ou un bouclier personnalisé.

Caractéristiques : les six carrés situés le long de la partie gauche de la feuille sont les emplacements dans lesquels vous noterez les scores de chaque caractéristique. À la droite du nom de chacune des caractéristiques se trouve un emplacement dans lequel vous inscrirez les éventuels ajustements concernant celle-ci. Par exemple, un score élevé en Force peut vous donner un bonus de +2 au toucher et aux dégâts tandis qu'un score faible en Dextérité peut donner à votre personnage un malus de -1 à la classe d'armure.

Jets de Protection : les cinq cercles situés le long de la partie droite de la feuille sont les emplacements dans lesquels vous noterez, pour chaque type d'attaque spéciale, le nombre à obtenir au dé pour réussir le jet de protection correspondant.

Compétences Spéciales : ce sont les compétences raciales que possède un personnage non-humain (elfe, nain ou tinigens). Il s'agit par exemple de bonus « au toucher », d'infravision, de détection de murs pivotants, de passages inclinés, de nouvelles constructions et de trappes.

Capacités Spéciales : toutes les capacités qu'un personnage peut posséder (facultés de voleur, sorts de magicien/elfe ou cléricaux, table de vade retro) sont à indiquer dans cette section.

Lancer « Pour Toucher » Requis : inscrivez dans ce tableau les chiffres nécessaires que votre personnage doit obtenir au dé « pour toucher » la classe d'armure indiquée.

Équipement : chaque fois que votre personnage acquiert un objet normal ou magique, vous devrez le noter et indiquer à quel emplacement ou de quelle façon il est porté. Il faudra aussi inscrire à la suite de chaque objet magique toutes les capacités qu'il possède ainsi que, le cas échéant et si le joueur le sait, le nombre de charges qui lui restent. Il est important de bien tenir également le décompte des rations et des boissons qui sont consommées quotidiennement.

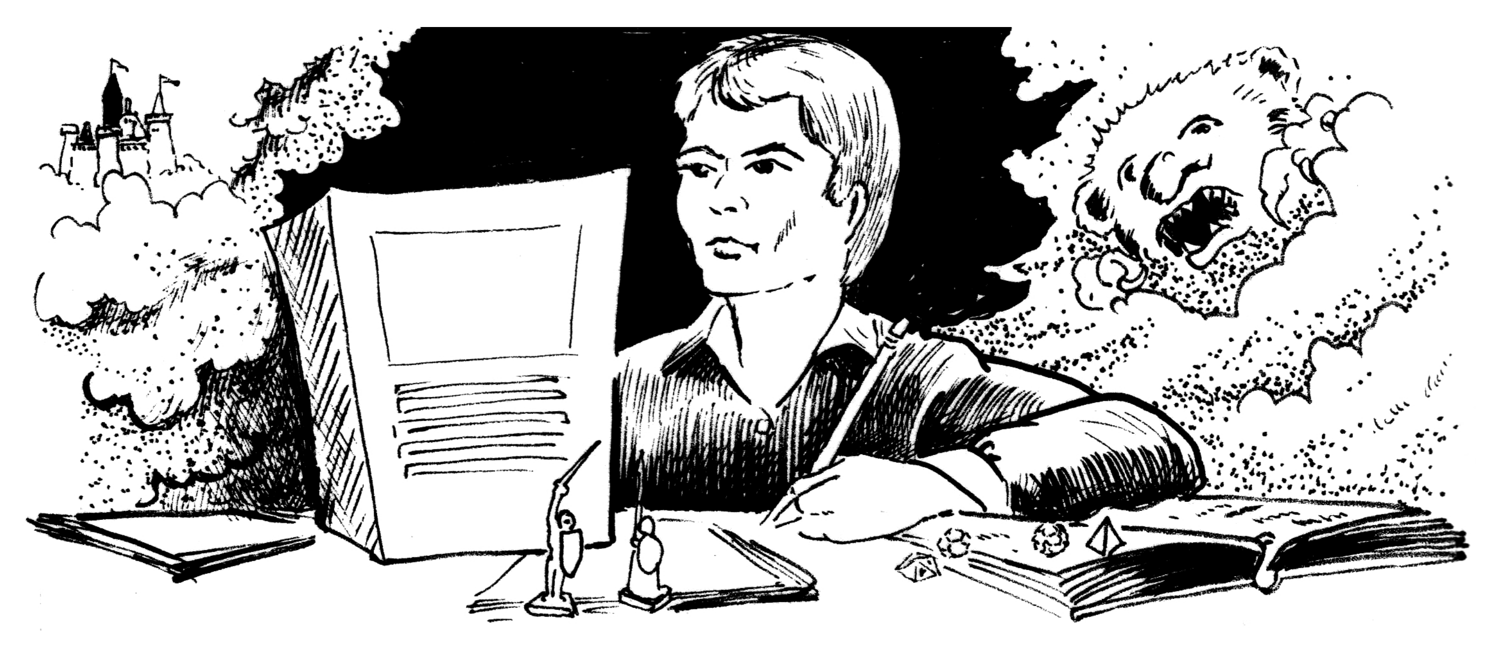
Une méthode pour assurer le suivi des objets consommables (comme les flèches ou les torches) est de tracer une barre verticale pour chaque objet possédé et ensuite de les rayer au fur et à mesure que ceux-ci sont utilisés. Par exemple, si votre personnage a 20 flèches, tracez 20 barres et rayez-en une chaque fois qu'une flèche est utilisée.

Notes Diverses : dans cette section vous pouvez noter les points forts de l'aventure du personnage, tels que les lieux explorés, les personnes rencontrées ou les monstres affrontés.

Argent et Trésors : vous voudrez certainement consigner la liste des trésors que votre personnage a obtenus. Veillez à utiliser un crayon de papier lorsque vous remplissez cette partie car elle est vouée à être fréquemment modifiée.

Expérience : notez ici les points d'expérience que possède votre personnage ainsi que ceux qu'il acquiert au fur et à mesure.

Nécessaire Pour le Niveau Supérieur : le fait d'indiquer le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant permet de donner un objectif précis à atteindre lors de vos aventures.



DONJONS & DRAGONS ™ Feuille de Personnage

Nom du Joueur

Maître de Donjon

Nom du Personnage

Alignement

Classe

Niveau

Classe d'Armure

Points de Vie

Profil ou Symbole du personnage

CARACTÉRISTIQUES :

FORCE
ajustement

INTELLIGENCE
ajustement

SAGESSE
ajustement

DEXTÉRITÉ
ajustement

CONSTITUTION
ajustement

CHARISME
ajustement

JETS DE PROTECTION :

POISON OU RAYON MORTEL

BAGUETTE MAGIQUE

PÉTRIFICATION OU PARALYSIE

SOUFFLE DU DRAGON

SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES ___

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS										

ÉQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS

EXPÉRIENCE

Nécessaire pour le niveau supérieur

Exemple de feuille de personnage

DONJONS & DRAGONS ™ Feuille de Personnage

JEFF DEE
Nom du Joueur

MIKE PRICE
Maître de Donjon

OLIAS ORACTANIOM
Nom du Personnage

CHAOTIQUE
Alignement

ELFE
Classe

3e
Niveau

4
Classe d'Armure

14
Points de Vie

Profil ou Symbole du personnage

CARACTÉRISTIQUES :

15	FORCE	+1 AU TOUCHER +1 AUX DÉGÂTS ajustement
13	INTELLIGENCE	+1 LANGUE ajustement
9	SAGESSE	— ajustement
14	DEXTÉRITÉ	+1 AUX PROJECTILES ET INITIATIVE, -1 CA ajustement
11	CONSTITUTION	— ajustement
13	CHARISME	+1 RÉACTIONS, MORAL 8, 5 SUIVANTS MAX ajustement

JETS DE PROTECTION :

12	POISON OU RAYON MORTEL
13	BAGUETTE MAGIQUE
13	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE
15	SOUFFLE DU DRAGON
15	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES SORTS, INFRAVISION, DÉTECTION PORTES SECRÈTES, PAS PARALYSÉ PAR LES GOULES

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

SORTS 1er NIVEAU : CHARME-PERSONNE, LECTURE DE LA MAGIE
SORTS 2e NIVEAU : OUVERTURE
+ 05 % SUR LES POINTS D'EXPÉRIENCE ACQUIS

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

ÉQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES	OBJETS NORMAUX
ÉPÉE COURTE +1	FLASQUE D'HUILE BOITE À AMADOU (AVEC SILEX) CORDE DE 15 M SAC À DOS EN CUIR 12 POINTES DE FER PETIT MARTEAU RATIONS, FRAICHES GOURDE D'EAU 2 TORCHES PETIT SAC COTTE DE MAILLES 2 DAGUES ARC COURT + 20 FLÈCHES + 3 EN ARGENT

NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés

A OBTENU SON ÉPÉE +1 EN COMBATTANT ET TUANT UN TROLL
A AIDÉ À REPOUSSER UNE BANDE DE PILLARDS GOBELINS CROISÉS DANS LA FORÊT - 6 TUÉS PAR OLIAS LUI-MÊME
A EXPLORÉ LE CHÂTEAU DE "L'ELFE FOU" OÙ IL A TROUVÉ DES PIERRES PRÉCIEUSES ET DE L'OR ET TUÉ ENCORE PLUS DE MONSTRES
EST TOMBÉ DANS DES SABLES MOUVANTS EN EXPLORANT LES MYSTÉRIEUSES CONTRÉES BORÉALES ET A ÉTÉ SAUVÉ PAR UN NAIN NOMMÉ ULFGAR
OLIAS EST MAINTENANT REDEVABLE ENVERS ULFGAR

ARGENT ET TRÉSORS
75 po, 25 pa, 10 pp SUR LUI
2500 po, 200 pp, 2 pierres précieuses (1000 po chacune) CHEZ LUI À ERENGWEL

EXPÉRIENCE
10 950
Nécessaire pour le niveau supérieur 16 000

Traduction et mep vf : Dvergguden Relecture : Athalée

DONJONS & DRAGONS ™ Feuille de Personnage

Nom du Joueur

Maître de Donjon

Nom du Personnage

Alignement

Classe

Niveau

Profil ou Symbole du personnage

Classe d'Armure

Points de Vie

CARACTÉRISTIQUES :

FORCE — ajustement

INTELLIGENCE — ajustement

SAGESSE — ajustement

DEXTÉRITÉ — ajustement

CONSTITUTION — ajustement

CHARISME — ajustement

JETS DE PROTECTION :

POISON OU RAYON MORTEL

BAGUETTE MAGIQUE

PÉTRIFICATION OU PARALYSIE

SOUFFLE DU DRAGON

SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS										

ÉQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS

EXPÉRIENCE

Nécessaire pour le niveau supérieur

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.
Distribué sur le marché du jouet par distributeurs locaux.